RÈGLES

+ Tu vas jouer des tranches de vie oniriques, avec pour point de départ le Motel Dragonfly.

+ Trouve au moins une autre personne pour jouer avec toi.
+ **Les règles sont identiques pour chaque personne**. Lisez-les ensemble.

+ Pour la **playlist** commune, choisis une musique planante, bizarre et fragile.
+ Installe-toi dans un endroit confortable, où tu pourrais t'endormir.
+ Déchire une feuille pour obtenir des bouts de papier.
+ Préparez **deux** papiers, quel que soit le nombre de personnes, écrivez *"Décor"* au **recto. Au verso, écrivez un mot par papier :** *"Ordinaire"* et *"Étrange"* .
+ Prépare-toi six papiers, écris *"Parole"* au **recto**. Au **verso**, écris un mot par papier : *"Blessure", "Attache", "Beauté", "Motivation", "Question" et "Destin".*
+ Prépare-toi aussi trois papiers *"Intensité"*, écris au **recto** un signe par papier : *"+", "=", "-"* .
+ Fabrique aussi quelques papiers vierges pour communiquer durant le jeu.

+ **Observez une minute de silence.**
+ Pendant cette minute, imagine un personnage, qui sera rien qu'à toi, un être humain, auquel tu pourrais t'attacher. Imagine aussi des décors, des figurants. Immerge-toi dans ta vision du Motel Dragonfly.
+ À la fin de la minute, on lance la musique et le jeu commence.

+ **Interviens à ta guise sur le son** (volume, changement de piste).
+ Tout au long du jeu, tu peux écrire des suggestions au verso de tes papiers *"Parole"*. Exemple : *"Blessure : une solitude qui ne s'éteint pas."*.

+ Au début du jeu, tu es sur le **banc de touche** : tu n'as pas la parole. **Reste physiquement en retrait.**
+ **Quand tu veux prendre la parole**, avance au milieu de la table un de tes papiers *"Parole",* face cachée (c'est-à-dire qu'on peut juste lire *"Parole"*). Toute autre personne, qu'elle soit en jeu ou en touche, peut récupérer ton papier. **Dès qu'une personne le récupère, tu peux parler**.
+ Si tu n'as plus de papier *"Parole"*, empruntes-en à une autre personne. S'il n'y en a plus du tout, alors vous avez assez d'expérience pour prendre la parole librement.
+ Les personnes qui ont la parole sont dans l'**espace de jeu**.
+ Dans cet espace, tu peux interagir avec les personnages et décors en jeu. Tu peux t'abstenir de parler, mais tu es mobilisable.
+ Tu retournes en touche quand tu veux.
+ **Quand tu prends la parole**, parle au nom de ton personnage **ou** au nom du décor.
+ Si tu veux parler au nom du décor, **pioche** un papier *"Décor"* . S'il n'en reste plus, renonce au décor.
+ **Pour alterner entre personnage et décor**, retourne d'abord en touche.
+ Même si tu n'alternes pas, pense à retourner en touche de temps en temps.
+ Quand tu retournes en touche, si tu avais un papier *"Décor"*, remets-le au milieu, face cachée, mélange-le avec l'autre papier *"Décor"* s'il est encore là.
+ Si tu veux reprendre la parole, avance un autre papier *"Parole"* et attends qu'on le récupère.

+ **Si tu récupères un papier *"Parole"***, barre le mot *"Parole"* , écris le nom de ton personnage à la place. C'est maintenant un papier *"Personnage"*.
+ Tes papiers *"Personnage"* ajoutent des détails à ton personnage. Approprie-les toi avant d'en parler. Tu peux avoir des doubles, deux papiers *"Blessure"* par exemple.

+ **La première scène se passe forcément au Motel Dragonfly,** pour le reste on s'en moque. Cela peut être n'importe où dans le monde.
+ **On ne dit jamais** si les scènes se passent dans le passé, dans le futur ou dans le présent, dans la réalité ou dans un rêve.
+ **Si tu parles au nom de ton personnage**, fais comme si tu étais ton personnage, décris-toi, tes actes, tes pensées, ce que tu perçois de ton environnement (« Je trouve ma chambre sale » ; « Ma femme m'appelle souvent au téléphone », « Je vois entrer un homme fascinant. »). Tu peux faire intervenir ton personnage dans la scène même s'il était tout à fait ailleurs. Pour quitter une scène, dis le mot : **« Disparition. »** ou toute autre formule avec le verbe disparaître. **Tout le monde** en jeu passe alors à une nouvelle scène.
+ Si tu trouves les autres personnages **touchants**, rapproche ton personnage d'eux.

+ Pense à **révéler** les détails relatifs à tes papiers *"Personnage"*. Alors, retourne le papier face visible.
+ Pense à décrire comment ton personnage **perd** (en bien ou en mal) les choses liées à tes papiers *"Personnage"*. Alors, **déchire le papier**, fais un tas devant toi.
+ Si tu déchires ton papier *"Personnage : Destin"*, ton personnage disparaît, meurt ou devient un figurant. Imagine un nouveau personnage. S'il te restait des papiers *"Personnage"*, conserve-les avec une interprétation différente.
+ Quand tu as déchiré tous tes papiers *"Personnage"* récupérés, **le jeu prend fin**, même si plein de choses sont en suspens.
+ Tu peux déchirer des papiers *"Personnage"* **juste pour précipiter la fin.**
+ **Si tu as pioché un papier *"Décor"***, ne parle pas au nom de ton personnage. Il est absent. Mets en scène le **décor** et les **figurants**. Pas les personnages. Change de décor ou de temporalité à volonté, tu peux prévenir en disant : « Disparition ».
+ Si tu as pioché *"Ordinaire"*, mets en scène des décors et des figurants vraiment ordinaires.
+ Si tu as pioché *"Étrange"*, mets en scène des choses ordinaires, puis des choses étranges.

+ **Pendant le jeu, ne parle à voix haute que pour incarner un personnage ou un décor.**
+ Ne pose **pas de questions sur les règles**. Si tu n'as pas compris une chose, relis les règles, demande des explications à voix basse, ou au pire demande une **pause**.
+ Si une personne joue mal les règles, tu peux lui montrer le livret en silence.
+ Ne donne **jamais d'explications hors-jeu** sur ce qui se passe.
+ Ne parle pas pour commenter.
+ Ne pose **pas de questions hors-jeu**. Pose des questions avec ton personnage, tes décors et tes figurants.

+ Si tu veux **moduler** ce que les autres racontent, en terme d'intensité, de rythme, de thèmes-choc, place un papier *"+"*, *"="* ou *"-"* au milieu.
+ Si le papier *"Intensité"* ne te suffit pas, écris tes demandes sur un nouveau papier et donne-le aux personnes concernées.
+ Si une autre personne avance un papier *"Intensité"*, tiens-en compte.
+ ***"-"* l'emporte sur *"="*, qui l'emporte sur *"+"*.**
+ Reprends ou change ton papier quand tu veux.
+ Il vous faudra plusieurs échanges de papiers *"Intensité"* pour vous harmoniser.
+ Si tu veux afficher ton approbation, avance un papier *"="*.

+ **Ne parle pas pour les personnages des autres.**
+ **Quand tu dis quelque chose, c'est vrai**. Même si c'est violent, ou incohérent. **Personne, pas même toi, ne peut revenir dessus.** Si c'est trop violent, les autres joueurs peuvent réguler la suite avec leur papier *"-"*.
+ Mais **rien n'est irréversible**. Une personne tuée peut réapparaître indemne la scène suivante. Tu peux dire que les apparences étaient trompeuses, ou te passer d'explication.

+ Si les choses ne sont pas logiques, ce n'est pas grave.
+ Parle lentement. **Écoute les autres**. Montre ton intérêt.
+ Ne cherche pas à comprendre ce qui se passe. Savoure. **Lâche prise**.
+ **Dis « oui », ou « oui mais ».**
+ **Évite toute forme d'humour**, ou alors quelque chose de tendre ou lunaire.
+ Décris les **émotions** des personnages, des joueurs et des figurants.
+ **Montre, ne raconte pas**. Par exemple, ne raconte pas le passé, voyage dans le passé.
+ Si tu n'as pas d'inspiration, pense à des films, des anecdotes de la journée, le décor de la pièce, ou recycle les détails de la partie.
+ Faites toujours un **débriefing** à la fin de la partie.
+ **Si vous êtes à l'aise**, jouez sans papiers. Tendez la main pour avoir la parole, verbalisez vos suggestions (« C'est le garçon blond que tu as toujours aimé »), réduisez les suggestions à trois au lieu de six. Jouez personnages et décors au choix, faites les intensités avec le pouce. Arrêtez le jeu quand vous le sentez.

+ Poésie : *"Océan Mer"*, Alessandro Barricco ; *"Clair de Terre"*, André Breton ; *"Howl"*, Allen Ginsberg
+ Films : *"L'écume des jours"*, Michel Gondry ; *"2046"*, Wong Kar-Wai ; *"Mulholland Drive"*, David Lynch
+ Jeux : *"Les petites choses oubliées"*, Christoph Boeckle et Sylvie Guillaume ; *"Perdus sous la Pluie"*, Vivien Féasson ; *"Unknown Armies"*, Greg Stolze et John Tynes